



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMA Negeri 3 Kota Bengkulu

Noni Azri

Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, Indonesia

Email Korespondensi: noniazri365@gmail.com

Article received: 01 November 2025, Review process: 11 November 2025

Article Accepted: 25 Desember 2025, Article published: 20 Januari 2026

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' learning outcomes in Islamic Religious Education. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 44 tenth-grade students of SMA Negeri 3 Kota Bengkulu, divided into an experimental class and a control class. Data were collected through observation, pretest and posttest, and documentation. Data analysis was conducted using normality and homogeneity tests, followed by a t-test with the Separated Variance formula. The results revealed a significant difference in learning outcomes between students taught using the TGT cooperative learning model and those taught using conventional teaching methods. Students in the experimental class demonstrated a higher improvement in learning outcomes compared to the control class. These findings indicate that the Teams Games Tournament cooperative learning model has a significant positive effect on improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education

Keywords: Teams Games Tournament, Cooperative Learning, Learning Outcomes, Islamic Religious Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) melalui Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 44 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes pretest dan posttest, serta dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (t-test) dengan rumus Separated Varians. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan pada dasarnya sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan, karena pembelajaran menjadi faktor kunci yang secara langsung memengaruhi tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Akib et al., 2022). Proses belajar tidak akan menghasilkan capaian yang optimal apabila interaksi antara pendidik dan peserta didik berjalan secara pasif atau timpang, sebab kualitas pembelajaran pada hakikatnya dibangun dari kontribusi aktif kedua belah pihak dalam menjalankan fungsi masing-masing selama kegiatan pendidikan berlangsung (Novitasari, 2022). Peran guru dalam pembelajaran melampaui fungsi penyampaian informasi semata, karena pendidik dituntut merancang dan mengendalikan dinamika kelas melalui pemilihan pendekatan yang tepat sehingga mampu membangkitkan ketertarikan, menumbuhkan dorongan belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik sepanjang proses pembelajaran (Tasya'ah et al., 2025). Pengalaman belajar yang bermakna akan mendorong terbentuknya pengetahuan dan keterampilan siswa yang berdampak langsung pada hasil belajar (Haris et al., 2021).

Capaian yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dapat dikenali melalui transformasi menyeluruh dalam diri siswa, yang mencakup peningkatan pemahaman, penguasaan keterampilan, pembentukan sikap, serta perubahan kualitas interaksi sosial sebagai konsekuensi langsung dari proses pembelajaran yang dijalani (Darfin et al., 2024). Tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran pada dasarnya berakar pada intensitas keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung, karena keaktifan siswa menjadi faktor penentu utama dalam membentuk hasil belajar yang maksimal (Nidawati, 2024). Dengan demikian, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam membangun suasana belajar yang positif dan menarik, sekaligus memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik agar proses pembelajaran berjalan secara optimal (Solin et al., 2025).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih cenderung mengandalkan pendekatan tradisional yang menempatkan guru sebagai pusat utama aktivitas belajar. Pola pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi secara satu arah menempatkan guru sebagai pusat informasi, sehingga ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar menjadi sangat terbatas (Hamzah, 2021). Rutinitas pembelajaran yang berjalan secara kaku dan berulang, dengan dominasi penjelasan guru yang kemudian diakhiri pada aktivitas pengerjaan soal, menjadikan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi pasif, sehingga ketertarikan dan keaktifan mereka dalam belajar semakin melemah (Hamzah, 2021). Selain itu, metode pembelajaran konvensional pada banyak kasus belum mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam hal keterlibatan, interaksi, dan motivasi belajar (Jaya, 2022).

Fenomena pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* tersebut juga ditemukan pada pembelajaran PAI di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Berdasarkan hasil observasi dan prasurvei melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PAI,

diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data prasurvei menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 70, namun nilai rata-rata siswa kelas X hanya mencapai 53. Dari 66 siswa, hanya 12 siswa (18%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 54 siswa (82%) belum tuntas. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif berimplikasi pada rendahnya hasil belajar (Jaya, 2022).

Upaya untuk merespons berbagai kendala dalam proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik, yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Pencapaian tujuan pembelajaran dalam model kooperatif dibangun melalui interaksi dan kolaborasi aktif antar peserta didik yang terorganisasi dalam kelompok, sehingga keberhasilan belajar menjadi tanggung jawab bersama (Solehah et al., 2023). Di antara berbagai variasi pembelajaran kooperatif yang berkembang, pendekatan Teams Games Tournament (TGT) dipandang sebagai salah satu strategi yang memiliki tingkat efektivitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran. Model ini menggabungkan kerja kelompok, permainan, dan turnamen akademik yang mendorong siswa untuk aktif, bekerja sama, serta bertanggung jawab terhadap pencapaian kelompok (Maharani et al., 2025).

Temuan dari berbagai studi sebelumnya mengindikasikan bahwa peningkatan capaian belajar peserta didik dapat dicapai melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif berbasis Teams Games Tournament (TGT). Berdasarkan temuan empiris yang dikemukakan oleh Tanjung dan Piliang (2020), penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis Teams Games Tournament (TGT) terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Hasil kajian tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Teams Games Tournament (TGT) mendorong terbentuknya iklim belajar yang partisipatif dan menarik, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan capaian belajar peserta didik (Tanjung & Piliang, 2020). Hasil penelitian serupa juga ditemukan oleh Solichin (2023), yang menegaskan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Temuan ini menegaskan bahwa model TGT efektif diterapkan pada mata pelajaran keagamaan (Solichin, 2023).

Kendati sejumlah penelitian telah mengonfirmasi efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT), kajian-kajian tersebut belum secara terfokus menelaah implementasi model pembelajaran kooperatif ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Selain itu, belum ditemukan penelitian yang mengkaji pengaruh model TGT terhadap hasil belajar PAI pada konteks pembelajaran di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Situasi tersebut mengindikasikan masih terbukanya ruang kajian yang belum terisi, terutama dalam

menelaah sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan capaian belajar Pendidikan Agama Islam pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dengan mempertimbangkan realitas praktik pembelajaran yang terjadi di sekolah serta temuan-temuan penelitian sebelumnya, studi ini diarahkan untuk menganalisis sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap capaian hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experiment*). Pemilihan desain eksperimen semu dilakukan karena peneliti tidak memiliki keleluasaan untuk mengontrol seluruh variabel secara ketat sebagaimana pada eksperimen murni, khususnya dalam konteks pembelajaran di lingkungan sekolah. Pendekatan ini dipandang relevan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengukuran kemampuan awal siswa pada masing-masing kelompok dilakukan melalui *pretest*, sedangkan penilaian hasil belajar setelah pembelajaran diberikan melalui *posttest*. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sementara kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah. Penerapan rancangan penelitian ini dimaksudkan untuk menelaah perbedaan capaian hasil belajar yang muncul antara kedua kelompok setelah masing-masing mendapatkan perlakuan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada temuan awal bahwa proses pembelajaran PAI masih didominasi oleh metode konvensional dan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian dilaksanakan mulai 13 Oktober 2025 hingga seluruh rangkaian penelitian selesai. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Bengkulu yang berjumlah 328 siswa dan tersebar dalam 12 kelas. Populasi dipilih karena memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada tingkat yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh kesimpulan yang dapat digeneralisasikan pada populasi yang memiliki karakteristik serupa. Sampel penelitian ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan cara memilih subjek berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap paling sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan penelitian (Sugiyono, 2023). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X-A sebagai kelas kontrol dan kelas X-B sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 22 siswa. Total sampel dalam penelitian ini berjumlah 44 siswa. Pemilihan dua kelas tersebut dilakukan untuk memudahkan perbandingan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran kooperatif tipe

TGT Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari data primer serta data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari siswa melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data sekunder digunakan sebagai data pendukung yang diperoleh melalui dokumentasi sekolah, jurnal ilmiah yang relevan, serta data absensi siswa untuk mengetahui kondisi dan jumlah peserta didik selama penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik observasi dimanfaatkan untuk mencermati situasi kelas, jalannya proses pembelajaran, serta penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pengukuran hasil belajar peserta didik dilakukan melalui tes objektif berbentuk soal pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan penelitian, antara lain daftar kehadiran siswa serta dokumen pembelajaran yang relevan (Sugiyono, 2023). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis. Variabel bebas (X) adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang diukur melalui skor *pretest* dan *posttest*.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen yang disusun terlebih dahulu melalui pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus Product Moment untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu mengukur aspek yang diteliti (Sugiyono, 2023). Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan dengan teknik split-half yang dianalisis menggunakan rumus Spearman Brown untuk memastikan konsistensi dan keandalan instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa (Sugiyono, 2023). Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan teknik chi-kuadrat untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji fisher untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah uji prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (t-test) dengan rumus Separated Varians untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PAI antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Uji Fisher untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (t-test) dengan rumus Separated Varians untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober hingga November 2025 dengan

melibatkan dua kelas, yaitu kelas X-A sebagai kelas kontrol dan kelas X-B sebagai kelas eksperimen, yang masing-masing berjumlah 22 siswa.

Berdasarkan hasil *pretest*, kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori rendah hingga sangat rendah. Pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa berada pada interval nilai <49 dan 50–59, sedangkan pada kelas kontrol mayoritas siswa berada pada interval 50–59. Dengan demikian, sebelum perlakuan pembelajaran diberikan, kemampuan awal siswa dapat dikatakan masih setara dan belum memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yang ditetapkan pada nilai 70.

Sesudah perlakuan diterapkan, capaian *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar yang berbeda secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, terjadi peningkatan nilai yang cukup tinggi, di mana siswa yang berada pada kategori sangat baik (80–100) meningkat menjadi 13 siswa (59%), dan kategori sangat rendah serta rendah tidak lagi ditemukan. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah, peningkatan hasil belajar terjadi tetapi tidak signifikan. Siswa pada kategori sangat baik hanya mencapai 3 siswa (14%), sementara masih terdapat siswa pada kategori rendah dan sangat rendah.

Secara deskriptif, peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat interaksi antarpeserta didik, serta membangun iklim pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif secara sehat. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam, baik melalui kerja sama maupun kompetisi yang sehat. Sebaliknya, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol cenderung berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa masih terbatas dan peningkatan hasil belajar tidak optimal.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *t*. Hasil uji *t* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X SMA Negeri 3 Kota Bengkulu.

Hasil tersebut konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan capaian belajar peserta didik pada beragam mata pelajaran. Model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di tingkat sekolah menengah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas X di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *t* menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan tersebut mengindikasikan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat dan inovatif, seperti *Teams Games Tournament*, dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan efektivitas yang ditunjukkan, pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) layak dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran utama dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam secara lebih luas. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian ini dengan melibatkan variabel lain, jenjang pendidikan yang berbeda, atau mengombinasikan model TGT dengan model pembelajaran lain guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Akib, H., Untung, F. S., Nasrullah, Muh., & Baharuddin, B. (2022). Effectiveness of Student Learning in the Department of Office Automation and Governance at SMK Darussalam Makassar. *Pinisi Journal of Education and Management*, 1(2), 159-166. <https://doi.org/10.26858/pjoem.v1i2.36437>
- Darfin, S. A., Jannah, M., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Sarif, A., & Wahyuni, N. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Hasil Belajar. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 244-250. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2009>
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1171-1178. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1171-1178.2021>
- Haris, Z. A., Widiastuti, R., & Sumiadji. (2021). Meaningful Learning: Improving Students' Accounting Knowledge and Skills Through Learning Computer Accounting Practice Courses. *Proceedings of 2nd Annual Management, Business and Economic Conference (AMBEC 2020)*, 70-76. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210717.015>

- Jaya, M. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 198–202. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i1.4558>
- Maharani, A., Barokah, T., Sari, M., Putri, N., Risdalina, R., & Destrinelli. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 186/I Sridadi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 410–421. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.26884>
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>
- Novitasari, A. T. (2022). Keterlaksanaan Pembelajaran Efektif Melalui Peran Profesionalisme Pendidik Dalam Proses Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(1), 1179–1188. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.624>
- Solehah, A. M., Yanti, D., & Hasan, M. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Mewujudkan Pembelajaran Humanistik Pada Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas IX Di Madsrah Tsanawiyah Hidayatul Muhtadiin. *Journal on Education*, 5(4), 11166–11173. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2041>
- Solichin, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Ayo Bertauhid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Literasiologi*, 10(2), 54–81. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i2.590>
- Solin, W., Angraini, W., Fitriani, F., Paujiah, N., Andani, D., & Yuris, E. C. (2025). Strategi Guru Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa. *Multidisciplinary Journal of Religion and Social Sciences*, 2(3), 47–54. <https://doi.org/10.63477/mjrs.v2i3.282>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd, Ed.; 5th ed.). Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Tanjung, A., & Piliang, F. M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Negeri 1 Tapanuli Tengah. *Wahana Inovasi*, 9(2), 101–105.
- Tasya'ah, T., Munfarikah, A., Fadlilah, R. D., Husein, M. S., & Rohman, N. (2025). Strategi Manajemen Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Kepuasan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(3), 218–228. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i3.2673>